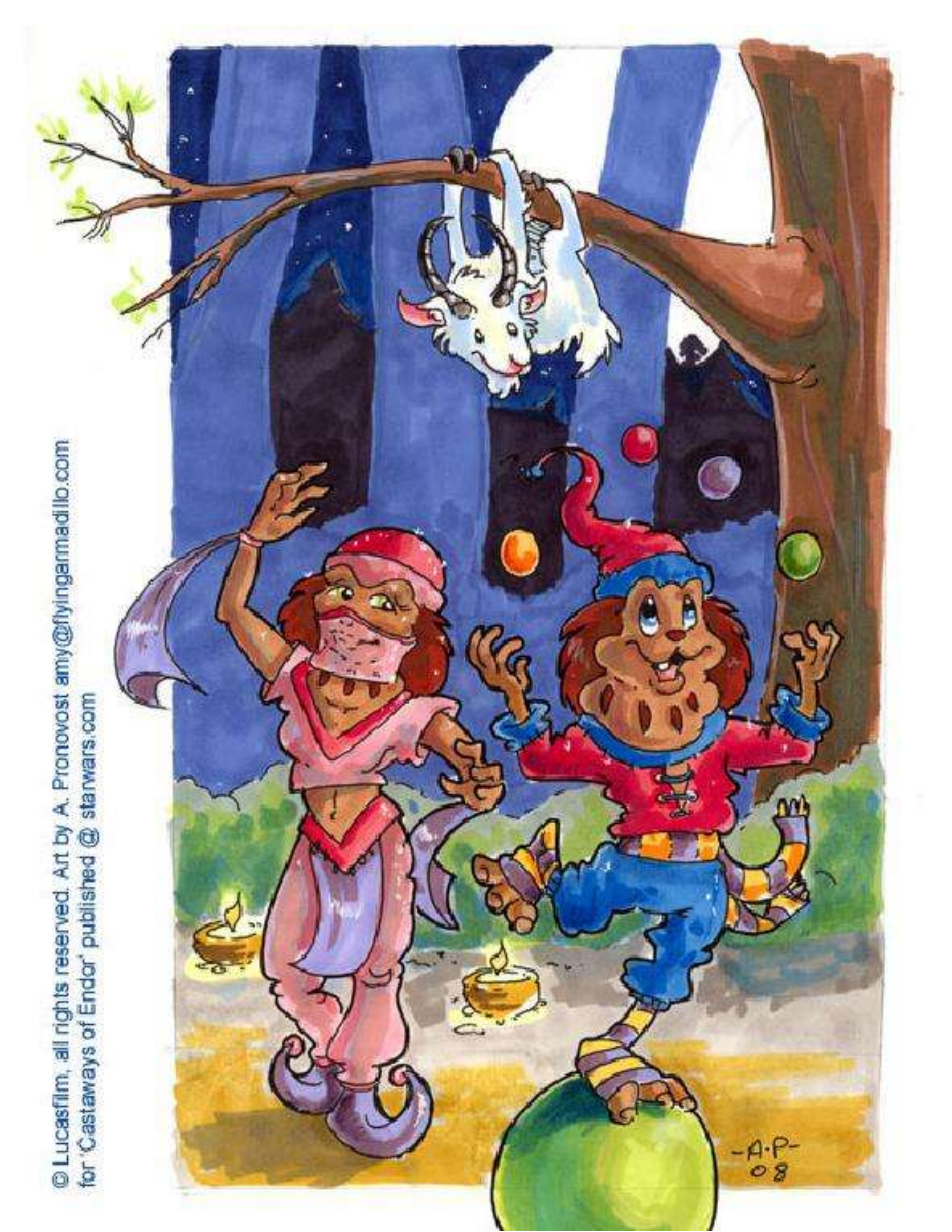

-A·P-
08

¿Alguien está planeando un viaje a Endor pronto? ¡¡¡Primero mira este maravilloso artículo de Dan Wallace y Amy Pronovost (quien también hizo las maravillosas ilustraciones)!!!

Escrito originalmente en 2001 para la revista *Star Wars Gamer*, que cerró antes de que se publicara esta historia, se resucitó el 1 de diciembre de 2008 como parte de *Hyperspace*, la sección de membresía exclusiva de starwars.com. ¡Disfrutad!



Náufragos en Endor

Daniel Wallace y Amy Pronovost



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: *Castaways of Endor*

Autores: Daniel Wallace y Amy Pronovost (ahora Robin Pronovost)

Ilustraciones: Amy Pronovost

Publicado originalmente en *Hyperspace*. Originalmente se iba a publicar en *Star Wars Gamer*, en el 2001, pero esa revista fue cancelada.

Publicación del original: 2008

 12 años después de la batalla de Yavin

Traducción: Javi-Wan Kenobi

Revisión: Bodo-Baas

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.0

08.02.21

Base LSW v2.22

Declaración

Introducción

“La mediocridad de la mente imperial continúa asombrándome. Incluso ahora, ocho años después de que Endor cobrase fama como el lugar de un cruento enfrentamiento entre la rebelión y el Imperio, el estudio más actualizado de las formas de vida de la luna boscosa es un informe presentado tiempo atrás por exploradores de las tropas de asalto. Ahora mismo cualquier bebé de teta de la galaxia conoce a los ewoks, los gorax y los yuzzums. ¿Pero qué pasa con los duloks, los phlogs y los jindas? ¿Qué pasa con el modo en el que muchas especies “náufragas” se han convertido en parte integral del ecosistema de Endor? ¿Qué pasa con el chamanismo y la magia que ha convertido a los líderes locales en hechiceros capaces de controlar el clima?

Este será mi tercer viaje a la luna boscosa, y mi tercera estancia entre los gupins. Tengo gran predilección por los cambiaformas, y la aparente capacidad de los gupins de ganar y perder masa a voluntad es de particular interés para mis mecenas de Sanbra. Por supuesto, los malditos viajeros de la hierba me estarán esperando... pero esta vez llevo conmigo un rifle de conmoción.”

Del escritorio del Profesor Mankuskett
Jefe del Departamento de Metacrecimiento y Polimorfismo, Universidad de Sanbra

---

Los mundos apartados del sector Moddell raramente son visitados incluso por el más aventurero de los viajeros. Como si estuviera hambrienta de compañía, la luna boscosa de Endor ha succionado durante milenios cientos de naves estelares y depositado sus residuos en los bosques y praderas. Los afortunados supervivientes de esos viajes por los bajíos del hiperespacio se han labrado nuevas vidas en esta “isla desierta en el espacio”.

Algunos náufragos en la luna boscosa han llegado a ser bien conocidos: la tribu de merodeadores sanyassanos y la bruja de Dathomir, por ejemplo, que atormentaron a la superviviente Cindel Towani y su familia antes de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte. Pero muchas de las poblaciones náufragas en Endor llevan viviendo miles de años en la luna, y a lo largo de generaciones se han convertido en parte del ciclo de la vida natural de la luna. En el año 12 dBY, un grupo de biólogos llevó a cabo un estudio sobre las formas de vida nativas y no nativas menos conocidas de Endor para aprender cómo especies a las que no se les da otra elección pueden prudentemente aprender a convivir.

La Luna de los Naufragios

Incontables naves se han estrellado en Endor, y la mayoría de sus tripulantes murieron en el impacto o fallecieron tras infructuosos años de esperar ser rescatados. Pero unos pocos cargueros descarriados llevaban suficientes pasajeros para crear poblaciones alienígenas

autosostenibles. Este influjo artificial de vida no nativa cambió la faz de Endor para siempre.

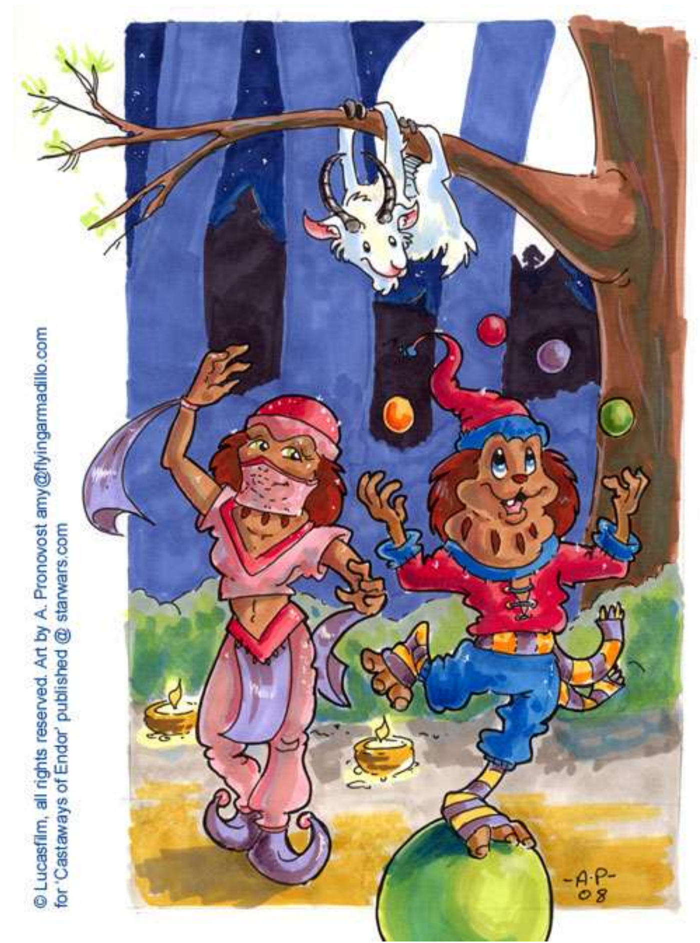
- La nave colonia *Libre Empresa* partió de Eriadu aproximadamente 130 años antes de la batalla de Yavin, transportando varios cientos de colonos jinda y tulgah con cara de mandril. Desapareció de camino al Ojo de Kuna en el sector Moddell. Nadie en el planeta de origen supo de su destino hasta que, poco después de la batalla de Endor, comerciantes rebeldes descubrieron las florecientes poblaciones jinda y tulgah de la luna boscosa.
- Una de las primeras arcas de animales de los Cazadores Estelares desapareció en las inmediaciones de Endor aproximadamente ocho siglos aBY. De acuerdo con el manifiesto de la nave, transportaba criaturas que coinciden con las descripciones de los gupins, las cabras arbóreas y los super rápidos teeks de pelaje blanco.
- Nadie sabe con certeza si la carabela de esclavos *Temblor Enfermizo* llevó los phlogs a Endor, pero es una teoría destacada entre los biólogos. Mucho antes del año 1100 aBY, ante proveedores de equipamiento de Ovise III, el esclavista Zephyrus alardeaba de que había encontrado trabajadores que podían levantar un esquife de carga con una sola mano. Los proveedores equiparon el *Temblor Enfermizo* con jaulas de duracero, cada una de las cuales podía albergar una docena de banthas, y luego Zephyrus marchó para recoger su carga viviente. Nunca volvió a oírse hablar de él.

Especies Alienígenas

Jindas

Los jindas se estrellaron en Endor a bordo de la nave colonia *Libre Empresa*, y con optimismo sacaron lo mejor de una situación desafortunada. Son seres joviales y exuberantes que tienen una actitud juguetona hacia la vida y adoran entretener a los demás. Los jindas siempre tienen una sonrisa para los extranjeros, pero sufren de un horrible sentido de la orientación.

Estos alienígenas van desde los más esbeltos a los más orondos, pero incluso el más obeso de los jindas parece repleto de una inagotable energía. Todos los jindas tienen melenas de pelo rojizo en forma de



pompón y narices negras. Si se ven amenazados, o para impresionar a las hembras, los jindas machos pueden hinchar sus cuellos con franjas rojas para aparentar ser más grandes de lo que son. Sus dientes romos y cúbicos y sus grandes bocas dejan claro que los jindas son herbívoros, y nada les gusta más que una buena comida.

El entretenimiento es la base de la sociedad jinda. Todos los jindas tienen una habilidad interpretativa innata, como los malabares, la magia, el baile o la música. Su pobre memoria a largo plazo es en realidad un recurso narrativo, ya que sus adornos involuntarios hacen que los cuentos sean más entretenidos. A pesar de la propensión de la especie a la exageración, una historia jinda siempre contiene una pizca de verdad.

Los jindas de la luna boscosa son nómadas. Vagan entre asentamientos remotos bajo el nombre de “Los Jindas Viajeros”, entreteniendo tanto a los seres racionales como a los irracionales. Que los jindas tengan un sentido de la orientación tan pobre es tanto una bendición como una maldición; pueden evitar problemas al no tropezarse con una tribu dulok hostil más de una vez, pero tienen una gran dificultad para encontrar a los ewoks, quienes son su audiencia favorita. A esta orientación deficiente, los ewoks la han denominado “la maldición de los jindas”, y las pocas tribus de ewoks nómadas de la luna son a veces llamadas jindas por los ewoks más tradicionales, desdeñosos ante su estilo de vida errante. Los jindas no tienen auténticos enemigos y en ocasiones actúan como mensajeros o recaderos neutrales entre especies de Endor enfrentadas.

Los cronistas jindas afirman que su pueblo tuvo en una ocasión un asentamiento agrícola estable en Endor. De acuerdo con el relato, un misterioso “brujo de la roca” poderoso en la Fuerza se enfadó con ellos y decretó que nunca jamás volverían a asentarse en un lugar.



Gupins

Los gupins tienen incluso menor estatura que los ewoks, pero sólo cuando quieren tenerla. Estos pequeños cambiaformas han usado sus dones biológicos para sobrevivir contra depredadores mucho mayores, que de otra forma los habrían exterminado hace mucho tiempo.

Los antropólogos planetarios creen que los gupins llegaron a Endor a bordo del arca de animales *Cazador Estelar Dhelba*, y hasta ahora ninguno ha

determinado el planeta de origen de la especie. Dado su pequeño tamaño y su temperamento afable, parece probable que sus capacidades metamorfas evolucionaron como una adaptación contra el estrés ambiental extremo. En la luna boscosa, los rapaces viajeros de la hierba han empujado a la población gupin a los límites de su supervivencia.

Los gupins modernos no sólo no recuerdan cómo llego por primera vez su especie a Endor, sino que además llevan viviendo en su nuevo hogar tanto tiempo que se refieren a los viajeros de la hierba como los "viejos enemigos". Durante siglos han habitado un cráter volcánico inactivo al borde del Desierto de Salma, cerca de las llanuras de hierba al este del Gran Bosque. El interior del cráter está bien irrigado por pozos, y los gupins subsisten gracias a huertos y jardines cuidadosamente cultivados. La comunidad está protegida contra las intrusiones, ya que los viajeros de la hierba (cuya guarida está sólo a escasa distancia) la asaltan al menos una vez cada mes local. Los gupins se aventuran a las praderas para comerciar con otras civilizaciones, típicamente jindas y duloks, pero no se alejan demasiado de su hogar. La mayoría de los ewoks nunca han visto un gupin.

Los gupins tienen un aspecto vagamente humano, pero con cejas frondosas, prominentes dientes delanteros, y antenas en lugar de orejas. Todos los gupins tienen cola, y en los últimos años de la adolescencia les crecen cortas alas membranosas. Sus capacidades metamorfas no están restringidas por su musculatura o su estructura esquelética, y se conoce el caso de gupins que se han aplastado como alfombras o que han tomado la forma de bestias de cuatro patas. Para fascinación de los xenobiólogos, pueden asumir formas mayores y más pesadas que sus formas naturales.

Como especie, los gupins son altamente sensibles a la Fuerza viva, un rasgo que parece estar vinculado con su metamorfismo. Un gupin puede pedir a otros que "se concentren, dibujen la imagen en su mente y luego la retengan" antes de asumir una forma, y esta atención de otros seres vivos parece facilitar la transformación. Además, una reliquia de la Fuerza depositada en un recipiente denominado el Arca del Enebro se ha convertido en la pieza central de la vida gupin. Aparentemente, la reliquia amplifica las capacidades metamórficas naturales de los gupins. Los gupins han desarrollado multitud de rituales innecesarios alrededor del Arca del Enebro, incluyendo un rito conocido como Ceremonia de Renovación y una supuesta llave "mágica" que abre el cofre.

Magia Totémica

La Fuerza es poderosa en Endor. La luna boscosa es rica en vida, y aquellos sensibles a las energías de las cosas vivas pueden ostentar los poderes de hechiceros. Debido a que las disciplinas de la Orden Jedi nunca han sido introducidas aquí, los locales han desarrollado adornos totémicos superfluos alrededor de su uso de la Fuerza. El chamanismo ewok, la hechicería dulok y la magia gupin pueden emplear diferentes talismanes y amuletos, pero bajo la parafernalia son esencialmente lo mismo.

La magia totémica de Endor se complica por la presencia de artefactos amplificadores de la Fuerza encontrados en diversos lugares de la luna. A lo largo de los milenios se han conocido reliquias similares —amuletos Sith, por ejemplo, o el cristal Kaiburr de Mimban—, y se rumorea que Endor alberga artefactos de la Fuerza, entre los que se incluyen la gema Estrella de Sol, la Piedra de Sombra, y el Cetro de las Estaciones.

Duloks



Aunque no son una especie náufraga, los entrometidos duloks se han convertido en un dolor de cabeza ineludible para las poblaciones in migrantes de Endor. Relacionados de cerca con los ewoks, los duloks son moradores de pantano con mal genio que pueden resultar útiles como socios comerciales, pero más comúnmente son temidos como dañinos saqueadores.

Los duloks son más altos que los ewoks, alcanzando entre 1,2 y 1,5 metros. El pelaje de su cuerpo varía en color desde el verde musgo al marrón oscuro, y todos tienen un largo rabo rígido que termina en un mechón peludo. Sus mandíbulas inferiores sobresalen pronunciadamente, y sus grandes y protuberantes caninos inferiores a menudo están adornados con intrincadas tallas tribales. Frecuentemente los duloks afeitan, marcan a fuego o pintan símbolos tribales en su pelaje, y visten accesorios de plumas y huesos para declarar abiertamente su estatus dentro de la tribu.

Bárbaros irredentos, los duloks viven en tribus aisladas en las zonas pantanosas de Endor. Usan para cazar armas simples de madera y piedra, y viven en chozas de barro o en cuevas. Tienen un gran desdén por los ewoks, en la creencia de que los espíritus del bosque los abandonaron cuando otorgaron a los ewoks el control de los bosques y dejaron los pantanos para los duloks. Este odio se convirtió en guerra; no sólo entre los

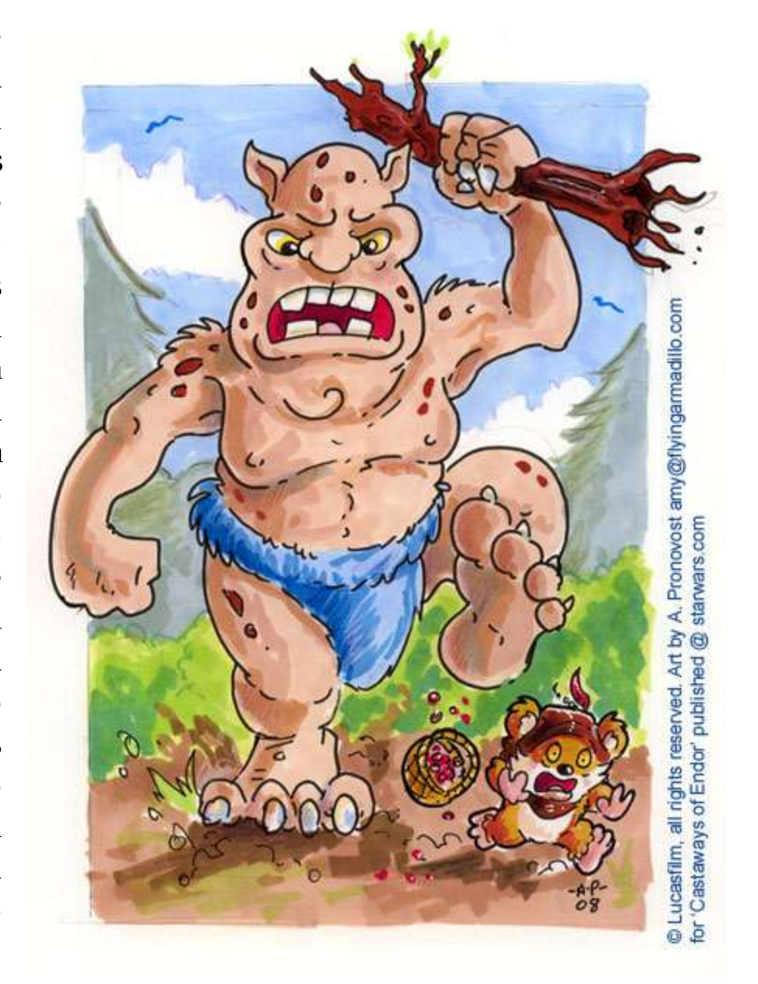
duloks y los ewoks, sino entre tribus de duloks que compiten por los escasos recursos del pantano. Los ewoks saben bien que no deben subestimar a sus primos, ya que muchos ewoks han caído a manos de los ejércitos dulok.

Las tribus dulok están lideradas por un jefe, con un venerado chamán o curandero ofreciéndole consejo. Habitualmente el chamán es poderoso en la Fuerza viva y capaz de efectuar gran “magia”. Muchos chamanes se aventuran con las energías oscuras, aunque algunos usan sus habilidades para el provecho de la tribu. Esos chamanes pacíficos son vistos como rarezas excéntricas y a menudo desconciertan a sus compañeros de tribu. Las hembras son consideradas poco más que reproductoras y cuidadoras de niños; a pesar del hecho de que las hembras son habitualmente más inteligentes que los machos y resultan exploradoras excelentes, es extremadamente inusual ver una chamana o una guerrera. La esclavitud es el principal medio de trueque entre tribus dulok, y disfrutan de un comercio limitado con los jindas y los gupins.

Criaturas

Phlogs

Se cree que los Phlogs, una especie de gigantes, llegaron a la luna boscosa a bordo de una carabela de esclavos a la deriva que desapareció de los registros del sector. Algunos biólogos creen que la población de gorax de Endor provino de la misma nave, y que las dos especies gigantes pueden compartir un planeta natal ancestral. Hasta ahora ninguno se ha acercado lo suficiente a esos seres mastodónticos como para recoger una muestra genética. Como los gorax, los phlogs han gravitado hacia las zonas más secas y áridas de Endor. Casi todos los phlogs habitan el Desierto de Simoom, un erial de piedra polvorienta y liquen endurecido ubicado al sur del Gran Bosque, lejos del Desierto de Salma que es dominado por los gorax. Los phlogs son cazadores-recolectores que subsisten a base de hongos del desierto, así como



frutas y cortezas encontradas en las afueras del bosque. Visten con andrajos y hablan su monosilábica lengua phlog nativa, aunque unos pocos han aprendido a hablar una titubeante y simplificada forma de ewokés. Los phlogs forman unidades familiares con un vínculo muy fuerte y raramente viajan lejos de sus cuevas del desierto en Simoom. Los residentes del Gran Bosque pueden pasar años sin poder ver un phlog, y la mayoría de ellos lo prefiere así.

Los phlogs machos pueden llegar a alcanzar los 20 metros de altura, y la media entre las hembras es de 17 metros o menos. Tienen piel dura y anaranjada, y uñas afiladas para arrancar la corteza de los árboles. Los machos tienen rasgos toscamente humanoides, con narices bulbosas, mientras que las hembras tienen orificios nasales planos y anchos, y cuernos que les crecen en la cabeza al alcanzar la adolescencia.

Los phlogs tienen un temperamento apacible, pero un phlog furioso puede destruir casi cualquier cosa que encuentre en su camino. Por ese motivo los duloks y otros grupos hostiles suelen usar a los phlogs como músculo de alquiler. Dado que los phlogs no son las criaturas más brillantes de Endor, pueden ser fácilmente engañados haciéndoles creer que otro grupo les ha hecho algún mal. Los ewoks todavía cuentan historias del Poblado de la Pluma Verde, reducido a astillas en menos de una hora cuando un phlog creyó que los ewoks habían robado su calavera de hanadak de la suerte.

Los phlogs también odian a los gorax, y en ocasiones las dos especies llegan a enfrentarse en violentas disputas territoriales. Un phlog y un gorax luchando en una pelea total cuerpo a cuerpo es una visión aterradora.

Viajeros de la Hierba

Bestias salvajes que pueblan el borde oriental del Desierto de Salma, los viajeros de la hierba son depredadores nativos de Endor que odian desde hace mucho tiempo a los gupins por invadir sus territorios de caza. Son mamíferos larguiruchos y bípedos que alcanzan entre 3 y 3,5 metros de altura, con un pelaje negro y grasiento atravesado por rayas blancas que les crece densamente en la cabeza y la espalda. Sus largos hocicos y sus ojos amarillos sin pupilas los hacen parecer casi demoníacos. Aunque no son del todo racionales, los viajeros de la hierba pueden manejar herramientas contundentes simples como palos y arietes.

Cuando cazan en busca de comida, los viajeros de la hierba se aventuran en las praderas al este del Gran Bosque para atrapar makants, diente de león guerreros, y ocasionalmente algún gupin, pero a pesar de su nombre prefieren vivir en los páramos muertos y polvorientos en los límites de Salma. Allá, no lejos de la fortaleza gupin, los viajeros de la hierba anidan en una estructura similar a un hormiguero conocida como el Santuario. Los viajeros de la hierba unen sus fuerzas regularmente para tratar de asaltar la fortaleza de sus enemigos, pero habitualmente los gupins cambiaformas los hacen huir. Las únicas criaturas lo suficientemente feroces para atacar a los viajeros de la hierba son

los gorax, que en ocasiones atraviesan la zona en su camino para amenazar los poblados arbóreos de los ewoks.

Makants

Los makants son insectos bípedos con cabeza de mantis que se alimentan de hongos y plantas de la pradera en las extensas superficies de hierba de Endor. Alcanzan grandes velocidades en carrera y pueden volar cortas distancias con sus alas compactas, pero sólo pueden alcanzar una altitud de tres metros. Los makants viajan en pequeños rebaños y siempre están alerta ante la aparición de los hambrientos viajeros de la hierba. Estas criaturas son asustadizas pero amistosas, y se sabe que los gupins los entrenan como monturas.

Diente de León Guerreros

Los diente de león guerreros habitan la primera línea de las praderas de Endor, donde la llanura limita con el borde del Gran Bosque. La aterradora presencia de los diente de león guerreros es la razón por la que pocos ewoks han llegado a cruzar nunca las praderas para llegar a la tierra de los gupins. “Diente de león guerrero” es, de hecho, una denominación ewok. Los miembros de la especie se refieren a sí mismos como fftssfft, un sonido realizado al hacer pasar aire a través de pequeños espiráculos en sus cuerpos en forma de tallo.

Los diente de león guerreros se asemejan a plantas de tallos gruesos y mechones amarillos de poco más de un metro de altura. Cuando detectan movimiento, sus ojos se abren como un relámpago, sus brazos se extienden desde los tallos de su cuerpo y sus mechones se erizan para formar una espesura de espinas amenazadoras. Un de diente de león guerrero enojado arrojará sus púas en una lluvia dirigida hacia su víctima, que generalmente cae a tierra, ensartada como un alfiletero.

Una de cada cien púas está envenenada, y una vez que este veneno se ha insertado en su objetivo, su extremo trasero se divide formando una característica forma de estrella. Aunque letales, estas púas de “erizo estrellado” tienen aplicaciones en la medicina ewok.

Las razones de los diente de león guerreros para matar parecen puramente territoriales; estas criaturas extraen todo el sustento que necesitan directamente de la tierra.

Choreamnos (Cabras Arbóreas)

Los choreamnos, conocidos coloquialmente en Endor como “sosas cabras arbóreas”, son apestosos herbívoros no nativos que pasan su vida colgando boca abajo de las ramas de los árboles y pastando sus hojas. A primera vista parecen muy lentos, pero cuando se ven amenazados huyen velozmente al punto más alto disponible. Los choreamnos, tanto

machos como hembras, tienen cuernos curvos y barba, y sólo los pastores de cabras arbóreas pueden distinguir los dos géneros. Las cabras arbóreas son pastoreadas por muchos habitantes de Endor por su carne y su dulce leche.

Wisties

Las wisties de Endor son pequeñas hadas humanoides y brillantes que habitan las profundidades del bosque. Las calurosas noches de verano a menudo son iluminadas por cientos de wisties volando de acá para allá en un deslumbrante despliegue de luces. Las wisties son criaturas tímidas, pero ocasionalmente gastan bromas a los viajeros extraviados. Las wisties se han ganado merecidamente el apodo de “hadas de fuego”. Sus cuerpos generan calor, el cual –al ser abanicado por el rápido batir de sus alas- produce luz. Cuando las wisties se enfurecen pueden incrementar el calor hasta tal punto que sus cuerpos estallan en llamas, permitiéndoles escapar de trampas y redes al quemarlas. En una ocasión, la bruja tulgah Morag usó wisties para desatar un incendio forestal que casi destruyó el asentamiento ewok de la Aldea del Árbol Brillante.



Debido a que las wisties son escasas y extremadamente bellas, alcanzan altos precios en el mercado negro. Lamentablemente, las hadas se están volviendo cada vez más escasas en Endor debido a este comercio ilícito.

“Somos los E-e-e-e-ewoks...”

Los alienígenas y criaturas de “Náufragos en Endor” aparecieron originalmente en Ewoks, la serie animada de TV realizada por Nelvana y que se emitió en EE.UU. en la programación matutina de los sábados de la cadena ABC de 1985 a 1986. Aunque han sido ignorados en gran medida en la continuidad moderna de *Star Wars*, los dibujos animados de los Ewoks presentan algunos guiones brillantes de Paul Dini, guionista de *Batman* ganador del Emmy, y una pegadiza sintonía de apertura interpretada en su versión original por el artista de blues Taj Mahal. Ocho episodios de la serie se combinaron para formar dos “mini-películas” en un lanzamiento en DVD en 2004 (inédito en España), pero muchos episodios de la serie aún no han aparecido nunca en ningún tipo de formato doméstico.

Los siguientes episodios de la primera temporada de la serie proporcionarán más información sobre el contenido de este artículo. Una advertencia previa: no serás capaz durante días de quitarte de la mente la canción de la cabecera.

- “Los Gritos de los Árboles”: Las wisties prendieron fuego a los bosques en este episodio inaugural de *Ewoks*.
- “El Árbol de la Luz”, “El Carro de Wicket”, “Asha”: Los duloks hacen de matones en muchos episodios de la serie, pero estos tres seleccionados son representativos de la vil maldad característica de los duloks.
- “El Alboroto de los Phlogs”, “Cosecha Azul”: Los phlogs, gigantes de la luna boscosa, causan quebraderos de cabeza a los pequeños ewoks en este par de aventuras.
- “Para salvar a Deej”, “La Tierra de los Gupins”: Los guerreros diente de león se presentan en el primer episodio, los viajeros de la hierba y los makants juegan un papel en el segundo, y ambos episodios muestran la especie cambiaformas de los gupins.
- “Los Jindas Viajeros”, “La Maldición de los Jindas”: Todo lo que siempre hayas querido saber sobre los jindas puede encontrarse aquí. “Los Jindas Viajeros” contiene algunos rápidos vistazos a las cabras arbóreas.

Entradas en Star Wars Blogs

Náufragos de Endor
por
Amy Pronovost
publicado en línea el 2 de diciembre de 2008 en
http://blogs.starwars.com/artyewok/1

Estoy emocionada de que esta no solo sea mi primera publicación, ¡sino que coincida con la publicación de Náufragos de Endor! La historia tiene una saga asociada.

Hace ocho años, Dan Wallace se me acercó con una idea increíble: coescribir un artículo sobre los habitantes de la luna forestal de Endor, basado en la teoría de la colonia de naufragios de Pablo. Siendo la fan de los ewoks que soy, acepté y en febrero de 2001, el artículo fue aprobado, hicimos bocetos de ilustraciones y luego Star Wars Gamer dejó de publicarse.

D'oh.

Aproximadamente una vez cada dos años hicimos todo lo posible para revivir el artículo, pero lamentablemente no obtuvimos ningún interés, por lo que el artículo vivió en mis archivos de correo electrónico y en tres discos duros diferentes (sobrevivió a dos fallas de disco duro), en el limbo.

Estoy muy contenta de que ahora esté disponible y sea oficial, incluso sin las estadísticas de juego, y me gustaría agradecer a Dan no solo por hacer que esto sucediera, sino por ayudarme a refinar y editar mi extraño estilo de escritura científica-aburrida-mezclada-con-conversacional-de-frarses-interminables. Y gracias a todos en starwars.com quienes colaboraron para que esto sucediera.

Algunos de ustedes se estarán preguntando acerca de esos bocetos originales. Los tengo en alguna parte, y uno de ellos se exhibió en mi mesa de Celebration. Buscaré en los archivos y veré si puedo encontrar los bocetos originales de Castaways y, como regalo, los bocetos preliminares de los Amarans y Bursa que cobraron vida en el libro Wildlife of Star Wars.

“NÁUFRAGOS DE ENDOR”
NUEVO ARTÍCULO EN STARWARS.COM
por
DANIEL WALLACE
publicado en
http://blogs.starwars.com/danwallace/120
el 8 de diciembre de 2008 (actualizado el 16 de diciembre de 2008)

¿Eres fan de los Ewok? ¡Entonces bienvenido a la sociedad secreta! A los fans de Ewoks les gustará "Náufragos de Endor", un nuevo artículo fuente en la sección premium de StarWars.com.

La ilustradora Amy Pronovost y yo escribimos este artículo en 2001. Ambos éramos fans de la serie infantil animada Ewoks de 1985, una pieza de la continuidad de Star Wars que prácticamente se había ignorado hasta ese momento. Siguiendo el ejemplo de las piezas de perfiles alienígenas de la "Universidad de Sanbra" que se habían publicado en la revista Star Wars Gamer, profundizamos en los detalles de las especies de dibujos animados como los duloks, jindas, diente de león guerreros y cabras arbóreas. Debido a que el artículo necesitaba un gancho de juego, analizamos estadísticas de juegos de rol e incluimos semillas de aventuras.

Desafortunadamente, *Star Wars Gamer* cerró antes de que pudiéramos publicarlo. Intentamos volver a empaquetarlo para *Star Wars Insider* varias veces, pero no tuvimos suerte hasta ahora. Aunque la mayor parte del artículo es de 2001, las ilustraciones adjuntas son completamente nuevas.

Además, encontré las estadísticas de juego originales que tuvimos que recortar. Las he publicado en una página separada para aquellos con estómago para números crujientes y dados de varias caras.

Daniel Wallace es un escritor líder de ventas en el *New York Times*, co-autor de más de una docena de libros de Star Wars, incluyendo *The New Essential Guide to Characters, The New Essential Chronology, The Complete Star Wars Encyclopedia,* y *Star Wars Atlas*. Fan del género desde toda su vida, otros de sus libros incluyen *The Marvel Encyclopedia* y *The Art of Superman Returns*.

Amy Pronovost es principalmente ilustradora, pero está extraordinariamente contenta de que Náufragos en Endor sea su primer trabajo profesional como escritora. Algunos de sus primeros pinitos con la escritura incluyen tiras cómicas para la revista *Star Wars Kids*. Amy ha trabajado con Dan Wallace entre bastidores, diseñando y escribiendo el trasfondo para diversas criaturas y alienígenas de la galaxia *Star Wars* como los amaran y los bursa. Su trabajo como ilustradora puede encontrarse por toda StarWars.com y en cartas coleccionables. Como aspirante a escritora de libros infantiles, uno de sus objetivos es conseguir que se publique alguno de sus libros. *(Esta información data de la época de publicación original del artículo, en 2008. En la actualidad Amy Pronovost es Robin Pronovost, persona de género no binario – N. del T.)*